

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Menurut Prof Zaharai Idris mendefinisikan Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan.

Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. *pendidikan* bukan hanya untuk di ketahui belaka melainkan dengan memahaminya lalu berusaha untuk menjalankan prosesnya berdasarkan apa yang memang tertuang dalam pengertian pendidikan tersebut. Kita terlalu sering melihat berbagai kejadian nyata yang mencoreng nama baik dari pendidikan tersebut mungkin salah satu penyebabnya adalah dikarenakan mereka tidak menguasai nilai – nilai apa yang di artikan dalam kata pendidikan itu sendiri.

Sebuah hak atas pendidikan telah diakui oleh beberapa pemerintah menurut Pasal 13 PBB ( Persatuan Bangsa - Bangsa) 1966 Kovenan Internasional tentang Hak Ekonomi, Sosial dan Budaya mengakui hak setiap orang atas pendidikan. Meskipun pendidikan adalah wajib di sebagian besar tempat sampai usia tertentu, bentuk pendidikan dengan hadir di sekolah sering tidak dilakukan, dan sebagian kecil orang tua memilih untuk pendidikan home-schooling, e-learning atau yang serupa untuk anak-anak mereka.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Winkel (1999, h. 32) pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. di dalam belajar banyak sekali mata pelajaran yang ingin kita ketahui namun di sini saya akan menjelaskan mata pelajaran yang berhubungan dengan penelitian skripsi saya atau dengan judul saya yaitu berhubungan dengan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah bagian ilmu dari (*Citizenship Education*) juga merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, jadi pencapaian prestasi akademis di bangku sekolah tanpa ditunjang dengan pemahaman mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan rasanya tidak cukup untuk kehidupan generasi penerus bangsa karena generasi yang dapat membangun bangsa dan perdamaian itu adalah generasi yang paham betul dengan Pendidikan Kewarganegaraan

.Untuk meminimalisir permasalahan belajar tersebut, guru harus menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu suatu model yang berpusat pada Peserta didik dan mampu menciptakan suasana yang

menyenangkan sehingga mampu meningkatkan prestasi peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bermaksud untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Banyak hal dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan menggunakan prinsip dan konsep, Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan Peserta didik, sehingga Peserta didik merasa bosan dan kurang minat belajar. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada Peserta didik dengan melibatkan Peserta didik secara efektif dalam proses pembelajaran.

Melaksanakan proses pembelajaran *Problem Based Learning*, menurut ( Ibrahim 2002, h.5 ) dalam (<http://www.lihatdisini.com/definisi-dan-pengertian/defiisi-atau-pengertian-pendidikan-kewarganegaraan>) telah menjelaskan sebagai berikut :

*“Problem-Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai*

konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan”

Menurut Finkle dan Torp (1995, h. 72) menyatakan bahwa :

“PBL merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Dua definisi di atas mengandung arti bahwa PBL merupakan setiap suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari”.

Pembelajaran berbasis masalah bermaksud untuk memberikan ruang gerak berpikir yang bebas kepada peserta didik untuk mencari konsep dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru. Karena pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memahami konsep-konsep dan kajian Pendidikan Kewarganegaraan dengan kehidupan sehari-hari. Memiliki ketrampilan tentang lingkungan sekitar untuk mengembangkan pengetahuan tentang proses lingkungan sekitar, mampu menerapkan berbagai kajian Pendidikan Kewarganegaraan, untuk menjelaskan masalah di lingkungan sekitar dan mampu menggunakan teknologi sederhana untuk memecahkan masalah yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Suparno. (1997, h. 56) (di akses pada tanggal 20 juni 2016 dalam <http://bananaecil.blogspot.co.id/2015/04/modelpembelajaran-pbl.html> ) menjelaskan bahwa :

“Dengan menggunakan pendekatan PBL peserta didik tidak hanya sekedar menerima informasi dari guru saja, karena dalam hal ini guru sebagai motivator dan fasilitator yang mengarahkan siswa agar terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran dengan diawali pada masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Karakteristik PBL lebih mengacu pada aliran pendidikan konstruktivisme, dimana belajar merupakan proses aktif dari pembelajaran untuk membangun pengetahuan . proses aktif yang dimaksud tidak hanya bersifat secara mental tetapi juga secara fisik agar dapat mengasah kemampuan berpikir peserta didik. Artinya, melalui aktivitas secara fisik pengetahuan siswa secara aktif dibangun berdasarkan proses asimilasi pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengetahuan yang telah dimiliki dan ini berlangsung secara mental. (dalam Suparno.1997, h. 56)”.

Dalam pembelajaran guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar sebagai suatu sistem sosial yang memiliki ciri proses demokrasi dan proses ilmiah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan jawaban terhadap praktek pembelajaran kompetensi serta merespon perkembangan dinamika sosial masyarakat. Selain itu pembelajaran berbasis masalah pada dasarnya merupakan pengembangan lebih lanjut dari pembelajaran kelompok. Dengan

demikian, metode pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik yang khas yaitu menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks belajar bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan ketrampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran.

Menurut : (<https://.wordpress.com/2011/05/05/e-learning-sebagai-media-pembelajaran/> Di akses pada tanggal 20 juni pukul 21:40 WIB)

penjelasan E – Learning adalah sebagai berikut :

“*E-learning* merupakan singkatan dari *Elektronic Learning*, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. E-learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. E-learning secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-learning dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan. E-learning bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih

sederhana, misalnya melalui sarana mailing list, e-newsletter atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas. Istilah e-learning Banyak para ahli yang mendefinisikan e-learning sesuai sudut pandangnya. Karena e-learning kepanjangan dari elektronik learning ada yang menafsirkan e-learning sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik”.

Definisi *E-learning* merujuk dari buku panduan pembelajaran elektronik bahwa e-learning sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik Lokal Area Network (LAN) , Wide Area Network (WAN) atau internet. untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Dijelaskan pula bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.

Dengan menggunakan teknik pembelajaran *E-learning* diharapkan peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran, yang biasanya dalam pelajaran PKn cenderung lebih monoton dan membosankan. Teknik *E-learning* sendiri merupakan pembelajaran yang menggunakan media elektronik, dimana dalam kehidupan globalisasi ini peserta didik lebih terpacu dalam penggunaan gadget.

Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Pasundan 1 Bandung di kelas VIII - H, merupakan kelas yang dimana peserta didik



masa perkembangan. Kondisi itu tidak hanya tampak dalam perilaku peserta didik, akan tetapi terutama pada guru dan kebijakan pimpinan sekolah, serta harapan orang tua. Akibatnya proses pembelajaran ditekankan pada penguasaan bahan sebanyak-banyaknya, sehingga metode ceramah, demonstrasi dan latihan lebih banyak dilakukan dan dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan tersebut, Sedangkan penggunaan media pembelajaran yang dipandang sebagai inovasi dalam pembelajaran PKn belum banyak dimasyarakatkan.

SMP Pasundan 1 Bandung merupakan salah satu SMP yang berada di wilayah kota Bandung dan merupakan tempat bertugasnya peneliti sebagai guru bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berdasarkan hasil observasi hingga saat ini pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung belum mampu memberdayakan seluruh potensi peserta didik sehingga sebagian besar siswa belum mampu menguasai pelajaran PKn karena kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*, sehingga kondisi ini bisa membuat proses pembelajaran hanya di kuasai guru. Apalagi pembelajaran PKn merupakan materi pendidikan yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pengamatan permasalahan yang sering timbul di SMP Pasundan 1 Bandung adalah kurangnya minat belajar peserta didik untuk mengikuti pelajaran PKn. Peserta didik enggan dan atau kurang berminat dalam mengikuti pelajaran PKn yang hanya banyak membahas hal-hal kenegaraan yang karena mereka menganggap pelajaran seperti ini sangat-sangat membosankan dan hanya cocok diajarkan pada orang tua saja sehingga mereka lebih senang memilih tidak masuk kelas atau berdiam diri disaat pembelajaran sedang berlangsung tanpa ada respon balik dari pembelajaran tersebut.

Terkait belum optimalnya hasil belajar PKn peserta didik kelas VIII - H, di SMP Pasundan 1 Bandung maka penulis berupaya untuk menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna pada pembelajaran guna meningkatkan minat mereka dalam Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menarik (PAKEM) dan yang menyenangkan, sebab dengan daya tarik khusus dalam proses pembelajaran secara langsung akan membentuk karakter peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai.

Diterapkannya berbagai metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran elektronik sebagai penunjang mata pelajaran PKn pada peserta didik kelas VIII SMP Pasundan 1 Bandung adalah karena peserta didik kelas VIII merupakan siswa sudah mengenal pemahaman dengan baik serta dinilai cukup mampu berkerja sama dengan kawan lainnya. Selain itu dilakukan penelitian disekolah tersebut dikarenakan merupakan tempat bertugas peneliti sehingga peneliti

lebih leluasa dan telah mengerti karakter peserta didik untuk memudahkan kegiatan penelitian ini. Oleh karena itu diperlukan juga teman sejawat atau kolaborator dari guru lain untuk dapat menilai kegiatan penelitian tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 3 Juni 2016 dengan guru mata pelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung, di dalam proses belajar mengajar peserta didik cenderung bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dan prestasi belajar peserta didik tergolong rendah. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran di sekolah yang berlangsung hanya berorientasi pada memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang berjalan secara searah. Fungsi dan peranan guru menjadi sangat dominan. Di lain pihak peserta didik hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan guru. Ini menjadikan kondisi yang tidak proposional. Guru sangat aktif, tetapi sebaliknya peserta didik menjadi pasif dan tidak kreatif. Selama ini peserta didik hanya diperlakukan sebagai obyek sehingga peserta didik kurang dapat mengembangkan potensinya.

Penggunaan metode yang kurang tepat juga masih terjadi dan menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya prestasi peserta didik, dimana kebanyakan guru masih sering menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik, peserta didik mudah bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena kurang diberi kesempatan untuk mengapresiasi pengetahuannya. Peserta didik hanya mengikuti apa yang diperintahkan guru, diam, mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik

Hal ini mengakibatkan peserta didik tidak bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Melihat kondisi tersebut di atas, maka dirasa perlu adanya suatu perubahan baru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung agar siswa lebih aktif dan kreatif sehingga bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran bisa dengan menggunakan salah satu model dari Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning*.

Secara umum pembelajaran dengan penggunaan media elektronik adalah karena dengan melihat, mendengar dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran PKn karena apa yang mereka lihat, dengar, dan mereka praktekkan tidak akan mereka lupakan dan pembelajaran seperti itu adalah pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul :

**“PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN TEKNIK *E-LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN ”**

(Penelitian Tindakan Kelas (PTK) materi pokok “ Pancasila Sebagai Ideologi dan Dasar Negara” kelas VIII - H di SMP Pasundan 1 Bandung )

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

- a. Peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di anggap tidak menarik.

### **C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* melalui *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?”

Agar lebih spesifik, maka rumusan masalah itu dijabarkan lagi dalam pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana persiapan guru dalam proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* melalui teknik *E - learning* dalam materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara?
2. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang di susun oleh guru dengan menerapkan model *problem based learning* melalui teknik *E – learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara?

3. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Pasundan 1 Bandung terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara dengan penerapan model *problem based learning* melalui teknik *E – learning*?

#### **D. Batasan Masalah**

Supaya penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasannya, maka masalahnya penulis batasi sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan keaktifan belajar Peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara di kelas VIII - H di SMP Pasundan 1 Bandung ?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan keaktifan belajar Peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara di Kelas VIII - H SMP Pasundan 1 Bandung ?
- c. Bagaimana hasil keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PKn materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara di Kelas VIII - H SMP Pasundan 1 Bandung dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan teknik *E-learning*?

## **E. Tujuan penelitian**

### a. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

### b. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- a) Bagaimana perencanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan keaktifan belajar Peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di SMP Pasundan 1 Bandung.
- b) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan keaktifan belajar Peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara di Kelas VIII - H SMP Pasundan 1 Bandung.
- c) Bagaimana hasil keaktifan belajar Peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara di Kelas VIII - H SMP Pasundan 1 Bandung dengan

menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan teknik *E - learning*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

- a. Peningkatan atau perbaikan kinerja Peserta didik di sekolah
- b. Peningkatan dan perbaikan kualitas dalam penerapan kurikulum dan pengembangan kompetensi Peserta didik di sekolah
- c. Memperbaiki proses belajar mengajar dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama.
- d. Mengembangkan kualitas guru dalam mengajarkan pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama.
- e. Memberikan alternatif kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan
- f. Memupuk dan meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan, kesenangan dalam diri Peserta Didik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- g. Di samping itu, hasil belajar Peserta didik pun dapat meningkat.
- h. Memberikan bekal kecakapan berfikir ilmiah melalui keterlibatan Peserta Didik dalam kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru.
- i. Bagi guru, agar memperoleh gambaran tentang penerapan model *Problem Based Learning* melalui teknik *E - learning* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.



## **G. Kerangka Pemikiran**

Mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat hubungan yang erat sekali. Bahkan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Antara kedua kegiatan itu saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. (Hamalik, 2010, h. 44).

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2010:36). Sedangkan mengajar itu memberikan bimbingan belajar kepada peserta didik. Pemberian bimbingan menjadi kegiatan mengajar yang utama. Guru membantu peserta didik agar mampu mengatasi kesulitan-kesulitannya sendiri. Hamalik, (2010, h. 50).

Usaha-usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, pendekatan serta model pembelajaran yang mendukung merupakan suatu perhatian yang utama.

Menurut kamdi (2007, h. 77)

“Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah (Kamdi, 2007, h. 77)”

Di dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam masalah yang terjadi, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal siswa. Faktor internal terdiri atas keadaan fisik peserta didik, intelegensi siswa, serta keadaan psikologis peserta didik, misalnya minat dan motivasi. Sedangkan yang termasuk dalam faktor eksternal adalah kemampuan mengajar guru, media pembelajaran yang digunakan guru, model pembelajaran yang digunakan, lingkungan siswa baik lingkungan sekolah maupun lingkungan dala keluarga , sumber atau bahan pelajaran serta kurikulum.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar.

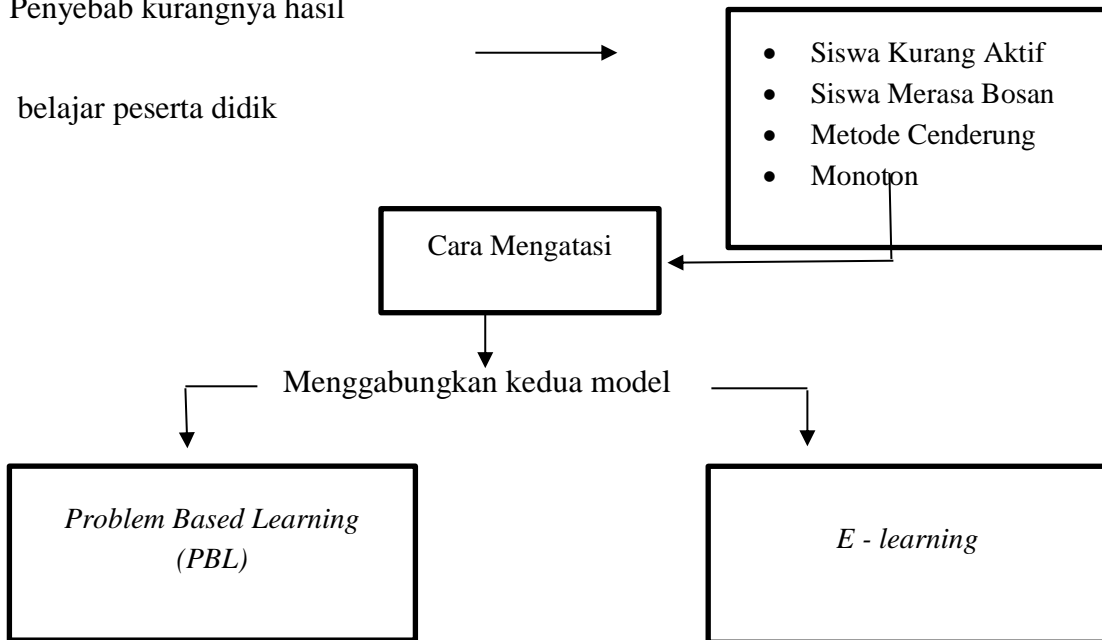
Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dalam hal ini guru dituntut harus mencari metode-metode atau model-model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar peserta didik mampu menyerap materi dengan baik.

Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan suasana kelas yang membosankan. Sehingga dengan penerapan model yang tepat dapat meningkatkan proses belajar peserta didik pada bahan pelajaran yang disampaikan yang akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan pemilihan model *Problem Based Learning*

malalui teknik *E - learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penyebab kurangnya hasil

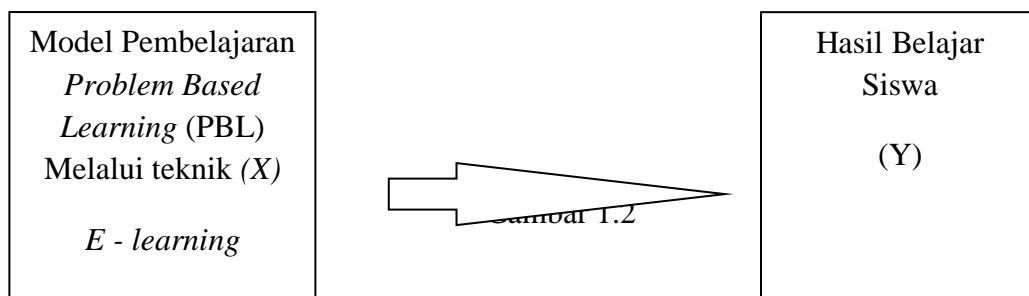
belajar peserta didik



Gambar 1.1

Dari uraian diatas, dapat ditarik suatu kerangka berpikir seperti dibawah ini:

Variable X dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning melalui teknik *E - learning* sedangkan variable Y dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa kelas VIII SMP Pasundan 1 Bandung Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.



Gambar 1.2

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* melalui teknik *E – learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Agar pembelajaran di sekolah dapat lebih menarik peserta didik, maka guru harus menggunakan berbagai model atau media pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai.

Secara umum pembelajaran dengan penggunaan teknik *E-learning* adalah karena dengan melihat, mendengar dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran PKn karena apa yang mereka lihat, dengar, dan mereka praktekkan tidak akan mereka lupakan dan pembelajaran seperti itu adalah pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan. *E-learning* merupakan singkatan dari *Elektronik Learning*, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

*E-learning* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *E-learning* secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-learning dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak dibidang penyediaan jasa e-learning untuk umum.

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Inggris: *Electronic learning* disingkat *E-learning*) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan e-learning, peserta ajar (*learner* atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. E-learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Seperti Sebagaimana yang disebutkan di atas, e-learning telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dalam e-learning, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang atau bahkan tidak ada. Hal ini disebabkan karena yang mengambil peran guru adalah komputer dan panduan-panduan elektronik yang dirancang oleh "contents writer", designer *e-learning* dan pemrogram komputer.

Dengan adanya e-learning para guru/dosen/instruktur akan lebih mudah :

1. melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir
2. mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya
3. mengontrol kegiatan belajar peserta didik.

Kehadiran guru sebagai makhluk yang hidup yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para murid telah menghilang dari ruang-ruang elektronik e-learning ini. Inilah yang menjadi ciri khas dari kekurangan e-learning yang tidak bagus. Sebagaimana asal kata dari e-learning yang terdiri dari e (elektronik) dan learning (belajar).

#### **H. Definisi Oprasional**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran istilah dan memudahkan pemahaman permasalahan penelitian, maka perlu didefinisikan beberapa istilah penting sebagai berikut :

- a. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
- b. Menurut Boud dan Felletti (1991, dalam Saptono, 2003) menyatakan bahwa “Problem Based Learning is a way of constructing and teaching course using problem

as a stimulus and focus on student activity". H.S. Barrows (1982), sebagai pakar PBL menyatakan bahwa definisi PBL adalah sebuah metode pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (problem) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (knowledge) baru PBL adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Suradijono, 2004)

c. *E – learning* adalah Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013, h. 27).

d. Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

## **I. Struktur organisasi**

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

### **1. Bab I Pendahuluan**

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah identifikasi masalah, rumusan masalah batasan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

## 2. Bab II Kajian Teoretis

Pada bab ini membahas mengenai kajian teori, analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti (meliputi ruang lingkup materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara, karakteristik materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara, bahan dan media, strategi pembelajaran, sistem dan evaluasi, serta yang terakhir penelitian terdahulu).

## 3. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian bab ini menjelaskan mengenai setting, penelitian, subjek penelitian metode penelitian, desain penelitian, tahapan pelaksanaan PTK, rancangan pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, rancangan analisis data, dan indikator keberhasilan (proses dan output).

## 4. Bab IV Hasil Penelitian

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian, dan pembahasan penelitian.

## 5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.